LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT MENSILE - OTTOBRE 2011

66

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

DARK SOULS
ARRIVA UN SEQUEL DA PAURA!

RAGE
QUALCUNO HA PARLATO DI SHOOTER?

CLICCA QUI

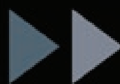




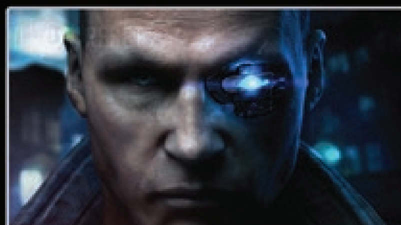
FIFA 12
SE E.A. CI PORTA IN CAMPO!

GEARS OF WAR 3
MARCUS RITORNA IN GUERRA!

IN QUESTO NUMERO



HARD RESET



MOTORSPORT 4



BATTLEFIELD 3



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Matteo Vivona, Andrea Romaniello

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)*

#EDITORIALE

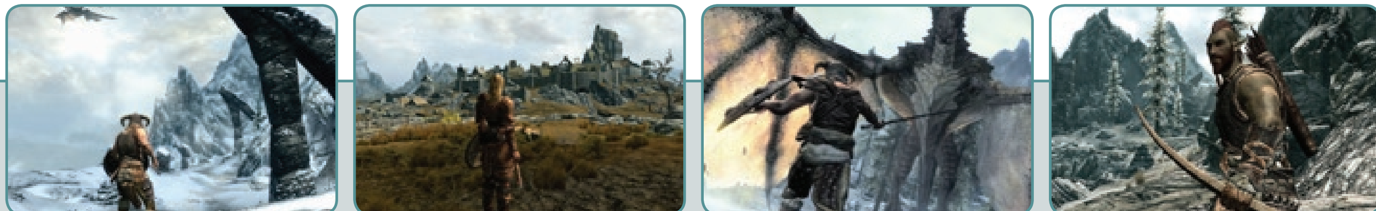


Le ultime settimane sono state segnate da due tristi avvenimenti nel campo dell'informatica: ci hanno lasciato infatti **Steve Jobs**, universalmente noto per aver inventato i Macintosh, e **Dennis Ritchie**, autore del linguaggio **C**. Entrambi hanno trasformato il modo in cui oggi guardiamo la realtà, dalla comunicazione al lavoro, dall'intrattenimento al videogioco. Il loro impegno resta un esempio da seguire: e le nuove generazioni non potranno che raccogliere questa importante eredità.

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TARGET NEWS

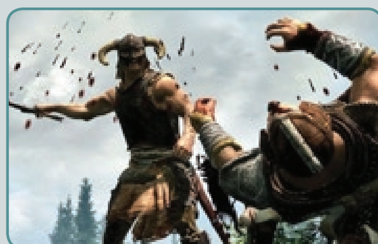


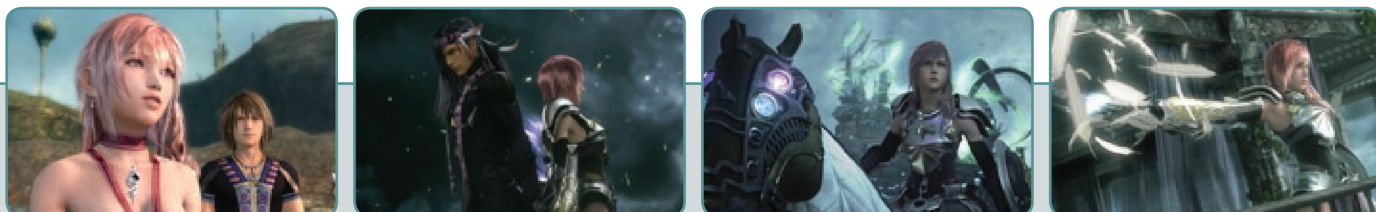


BETHESDA SI APPRESTA A SCONVOLGERE DEFINITIVAMENTE IL MONDO DEI GIOCHI DI RUOLO!

SKYRIM: UN MESE ALL'ARRIVO!

Manca meno di un mese all'arrivo del gioco più atteso dell'anno e, in un certo senso, forse quello che più di ogni altro rappresenterà l'attuale generazione di console: parliamo di **The Elder Scrolls V: Skyrim**, nuovo capitolo dell'incredibile saga targata **Bethesda**. Confermata la data di uscita, 11 - 11 - 11, mentre già trapelano informazioni sulle razze e sulle loro rispettive abilità (confermata la presenza di Orchi, Imperiali, Argoniano e molti altri). La **software house** però ha dichiarato di non voler rilasciare versioni demo, che potrebbero snaturare la complessità del prodotto. Incrociamo le dita... e attendiamo fiduciosi!

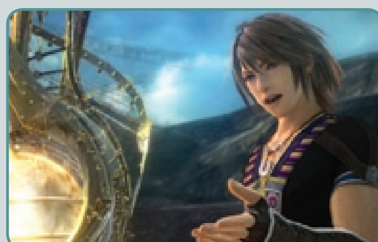




IN GIAPPONE SARÀ RILASCIATO UN BUNDLE SPECIALE DEDICATO AL TITOLO SQUARE-ENIX!

FINAL FANTASY XIII-2 A DICEMBRE!

Sony e Square-Enix hanno ufficializzato la data di uscita nipponica di **Final Fantasy XIII-2**, spin-off dedicato al primo capitolo della saga completamente realizzato in Next-Gen: il titolo sarà rilasciato in terra nipponica a partire dal prossimo 13 dicembre. Ma non è l'unico annuncio dedicato alla saga di **Lightning**: in contemporanea alla pubblicazione uscirà una versione **Bundle** a tiratura limitata della **PlayStation 3**, che presenterà un'illustrazione dedicata al gioco. Insomma, l'hype attorno al titolo sembra molto alto, almeno nella terra del Sol Levante: speriamo in un vero successo!

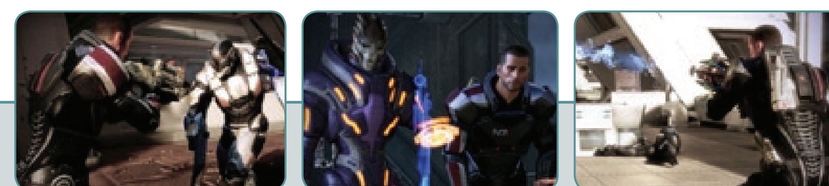




KONAMI HA POSTICIPATO L'USCITA DEL NUOVO CAPITOLO!

SILENT HILL SLITTA AL 2012...

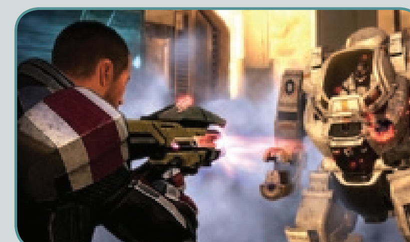
E' ufficiale. Konami ha reso noto che Silent Hill: Downpour è stato posticipato al secondo trimestre del 2012. Il motivo di questo improvviso, e purtroppo indesiderato, rinvio non è stato reso noto, ma della ultime indiscrezioni sembra che la produzione intenda limare alcune imperfezioni che minerebbero il risultato complessivo del gioco. Insomma, sembra che per affrontare la paura che si nasconde nella nebbia dovremo attendere ancora un bel po'...

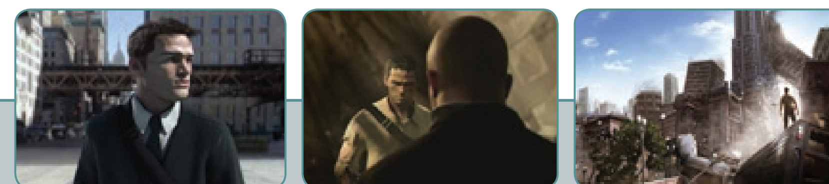


BIOWARE HA INTRODOTTO L'OPZIONE MULTIGIOCATORE!

MASS EFFECT TORNA IN CO-OP

Il prossimo capitolo della saga galattica di Bioware, Mass Effect 3, conterrà una modalità cooperativa per quattro giocatori e sarà disponibile su tutte le piattaforme. Questa modalità avrà anche ripercussioni sulla campagna in single player, anche se non sarà obbligatoria o necessaria per il completamento effettivo del gioco. Mentre in singolo impersoneremo il comandante **Shepard**, in modalità cooperativa potremo interamente **customizzare** un personaggio!



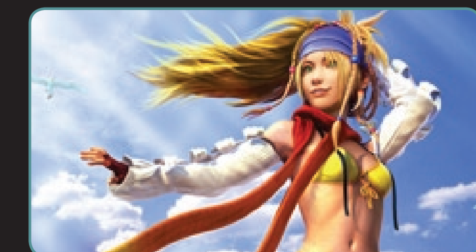


UBISOFT MOSTRA IL TRAILER DELLA NUOVA AVVENTURA!

I AM ALIVE E' ANCORA VIVO...

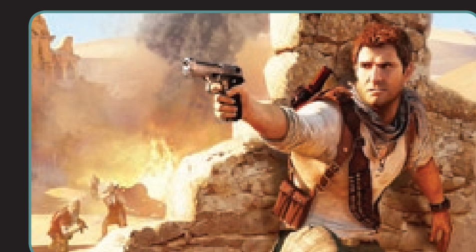
Se ne parlava da anni: tra rumor e smentite era ormai data per certa la cancellazione del progetto... e invece **I Am Alive** è stato svelato ufficialmente in un trailer. Un'ambientazione post-apocalittica provocata da una catastrofe fa da scenario ad una lotta per la sopravvivenza irta di pericoli... Come ciliegina sulla torta, scopriamo inaspettatamente che il titolo **Ubisoft** sarà rilasciato in digital delivery su **PlayStation Network**, **XBOX Live** e **PC**. Prepariamoci... alla catastrofe!

FLASH NEWS



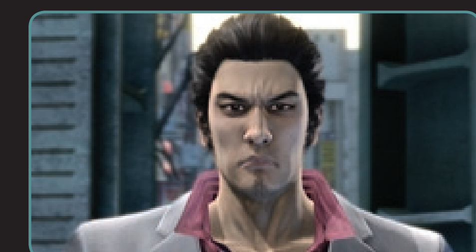
TORNA FINAL FANTASY X

Durante la conferenza di Square Enix al TGS 2011 è stato annunciato il remake in **HD** di **Final Fantasy X** per **PS3** e **PS Vita**. Fantastico!



UNCHARTED 3 E IL PASS...

SONY ha reso noto che l'online di Uncharted 3 sarà vincolato al sistema **Online Pass**: si potrà quindi giocare solo con il proprio codice.



LA YAKUZA... IN EUROPA!

SEGA lo ha annunciato che Yakuza of The End arriverà in occidente e sarà rilasciato a Marzo 2012. Una buona notizia per i fan della serie!



DAYTONA USA? A BREVE!

Daytona USA sembra ormai in sviluppo e l'annuncio ufficiale dovrebbe arrivare a momenti: lo si apprende dal sito ufficiale di **SEGA**!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS / GENERE: FPS / USCITA: 10 - 2012





BATTLEFIELD 3

ANTEPRIMA completa

A cura di: Andrea Romaniello

L'attesissima beta di Battlefield 3 è finalmente giunta tra noi. Dopo un alpha decisamente interessante, EA ci mette a disposizione questa volta una mappa ed una modalità di gioco per 32 giocatori (nella release finale potranno arrivare fino a 63), in cui gli attaccanti dovranno conquistare dei particolari punti strategici. Ciò che ci ha più impressionato è sicuramente il nuovo motore grafico: dopo essere passato dalla versione 1 a quella 1.5, il **Frostbite 2** esordisce supportando **DirectX 11** e i processori a **64-bit**. Il livello di dettaglio raggiunto è incredibile: ogni minima cosa ci passi davanti è stata curata in maniera maniacale, dalla modellazione poligonale dei personaggi alle ambientazioni, fino ad arrivare alle animazioni. Insomma, quest'anno la battaglia tra **EA** e **Modern Warfare 3** di **Activision** sarà veramente infuocata e solo in sede di recensione potremo scoprire quale sarà il miglior sparatutto sulla piazza!







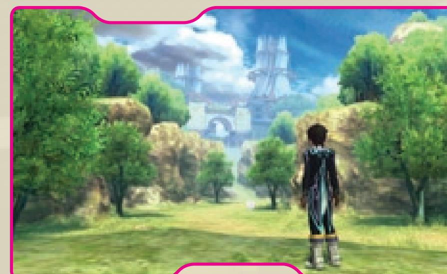






PIATTAFORMA: PS3 / PUBLISHER: NAMCO BANDAI / GENERE: RPG / DATA DI USCITA: DISP. (JAP)







TALES OF XILLIA

ANTEPRIMA completa

A cura di: Leonardo D'Ottavi

Fan dei Giochi di Ruolo made in Japan siete avvisati: Tales of Xillia ha fatto la sua comparsa sul mercato nipponico, conquistando subito migliaia di giocatori. Sviluppato dall'infaticabile **Namco Bandai**, il titolo è il tredicesimo capitolo della serie e, per l'occasione, ha beneficiato della presenza straordinaria di **Ayumi Hamaski**, una delle Idol più famoso del Giappone, che ne ha eseguito il tema musicale. Molto interessante è la resa grafica, vicina nello stile e nella realizzazione complessiva ad un **Anime**: la caratterizzazione dei personaggi risulta accattivante e degna del miglior **Character Designer**. Sul versante giocabilità, il gioco introduce un sistema di combattimento che predilige la combinazione costante tra i vari protagonisti. A breve la recensione: non vediamo l'ora di provarlo!



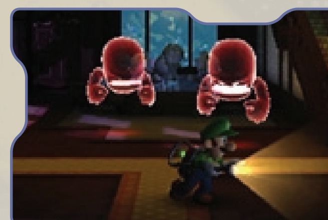


PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: THQ / GENERE: AVVENTURA / DATA DI USCITA: TBA 2012









LUIGI'S MANSION 2

ANTEPRIMA completa

A cura di: Alessandro Di Pietro

Sul palco dell'E3 2011 ha fatto il suo debutto il trailer di Luigi's Mansion 2, il cui sviluppo è stato affidato alla **Next Games Level**, studio canadese già visto all'opera su **Super Mario Strikers** e **Punch-Out** per **Wii**. La storia ci vede di nuovo pronti a guidare il "prode" **Luigi** in scenari in cui, ancora una volta, i fantasmi faranno di tutto per cercare di spaventare il nostro eroe. Questa volta l'azione sarà più estesa: avremo la possibilità di visitare più di una casa infestata, incontrando quindi una maggiore varietà di scenari con i quali interagire e dove poter risucchiare, oltre gli evanescenti ospiti, anche le immancabili monete d'oro. E' dunque piacevole vedere come viene riportato in auge un brand che non meritava di rimanere nell'ombra per tutto questo tempo.





REVIEWS SVILUPPO: SUPERGIANT / PUBLISHER: WARNER BROS / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

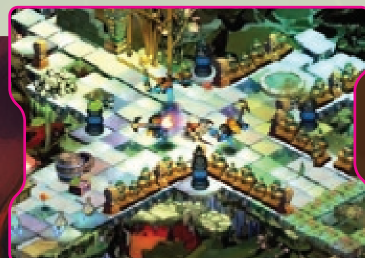
BASTION

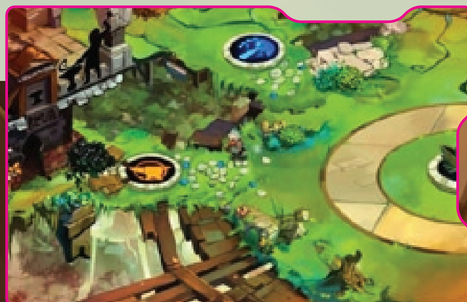
IL FASCINO DEI CLASSICI GIOCHI DI RUOLO...

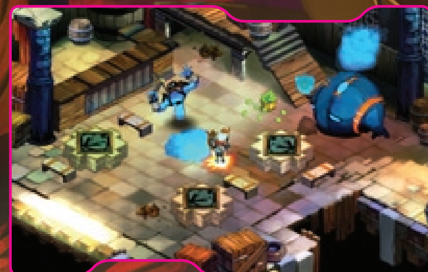
RECENSIONE completa A cura di: **Nicolò 'Th0rek' Azzolini**

C'era una volta un mondo magnifico e fantastico. C'era, poiché a causa di un catastrofico incidente l'intera civiltà fu spazzata via. E ora, un bambino silenzioso, senz'altro nome all'infuori de **il ragazzo**, si sveglia ignaro scoprendo che la propria camera è sospesa nel vuoto: muovendosi con cautela, nota che il mondo si ricrea sotto i suoi piedi. Il suo compito sarà quello di raggiungere il **Bastione**, una sorta di ultima difesa dove rifugiarsi in caso di malevoli avvenimenti. **Bastion** è un gioco fenomenale, uno di quei capolavori che ogni videogiocatore dovrebbe voler giocare. I motivi sono diversi: il comparto sonoro per iniziare, grazie ad una delle soundtrack più riuscite che la storia dei videogame ricordi. Ad aumentare l'effetto fiaba ci pensa l'adorabile grafica in stile illustrazione che rende il titolo un prodotto piacevole da guardare. **Bastion** non propone un gameplay innovativo, anzi, ma i vari elementi sono amalgamati così bene da risultare divertentissimi. E' possibile chiedere di più per i fan del genere? Probabilmente... no!













IN ESCLUSIVA PER:
XBox 360

COMMENTA
COLLABORA
BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	85	+ Stile fiabesco! + Ambientazioni incantevoli!
Giocabilità	85	+ Gameplay classico... + ...immediato e spensierato!
Sonoro	95	+ Colonna sonora da brividi! + Narratore eccellente!
Longevità	90	+ Vorrete finirlo a tutti i costi... + ...ed è molto rigiocabile!

GLOBALE 90

SITO WEB

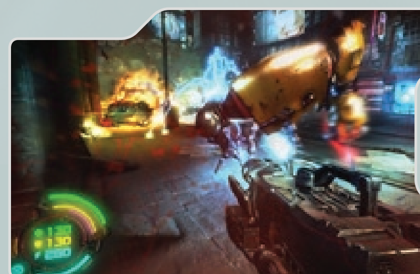
REVIEWS SVILUPPO: FLYING WILD HOG / PUBLISHER: FWH / GENERE: SPARATUTTO / GIOCATORI: 1

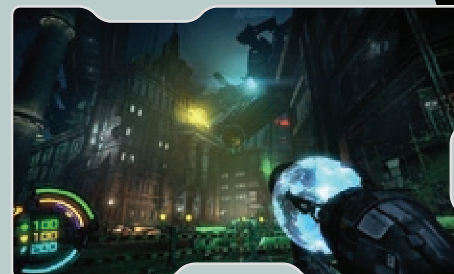
HARD RESET

QUALCUNO HA DETTO 'CYBER PUNK'?

RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Silvers Rayleigh' Romaniello**

Flying Wild Hog. Loro sono gli sviluppatori di Hard Reset, titolo indie in esclusiva per PC distribuito dalla piattaforma Steam. Non fatevi ingannare dal nomignolo sconosciuto, quasi ironico e anche un po' buffo, questa è gente che con i videogiochi ci sa fare! Il titolo ci mette nei panni del **maggiore Fletcher**, ex membro dell'esercito a difesa del **Santuario**, dove è situato un network con una miriade di personalità digitalizzate di essere umani: il nostro obiettivo sarà quello di scongiurare il reset di tutta la memoria presente. Il gameplay che fa da sfondo all'interessante storia è simile a quello dei classici sparatutto vecchia scuola, alla **Painkiller** per intenderci. Avremo a che fare quindi con orde di nemici che ci attaccheranno da tutte le direzioni e noi dovremo sfruttare sia le nostre capacità balistiche sia le caratteristiche dei robot e dell'ambiente, creando vere e proprie esplosioni a catena. Un paragrafo a parte li meritano i boss di fine livello: gli avversari che incontreremo sono enormi e coriacei, oltre ad essere caratterizzati in maniera splendida Tecnicamente **Hard Reset** è qualcosa di incredibile: è al di sopra di qualsiasi altra produzione indie di almeno quattro o cinque spanne. **Hard Reset** riesce quindi ad ergersi come degno erede di **Painkiller** e della vecchia scuola. E voi, ancora per questa volta... non voltate pagina!







IN ESCLUSIVA PER:
PC

COMMENTA
COLLABORA
BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	93	+ Incredibilmente dettagliata... + ...ed è un titolo Indie!
Giocabilità	90	+ Immediato, frentico... + ...praticamente vecchio stile!
Sonoro	66	- Decisamente sottotono... - Effetti poco convincenti!
Longevità	76	+ Vario e impegnativo... - ...peccato per l'assenza di multi!

GLOBALE 80

SITO WEB

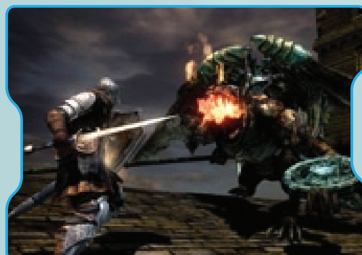
DARK SOULS

I NON-MORTI RITORNANO DA PROTAGONISTI!



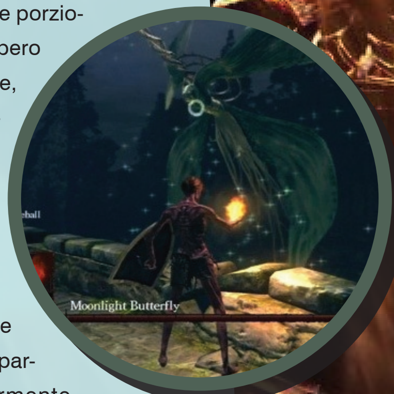
RECENSIONE completa A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

In una generazione videoludica in cui la parole d'ordine è stata ed è tutt'ora "accessibilità", un prodotto si è elevato e distinto dalla massa: **Demon's Souls**, **action RPG** targato **From Software**, che ha voluto fare della propria essenza la difficoltà e la complessità. Ora arriva **Dark Souls**, il suo seguito, con la voglia di non cambiare e di riproporre lo stesso canovaccio del precedente episodio. Il punto fragile di **Demon's Souls** era la struttura a dir poco esile della trama, rilegata senza ai margini della produzione. Anche in questo capitolo ahinoi le cose non sono cambiate molto, ma come in precedenza il fattore plot riesce ad essere messo da parte senza troppi problemi.

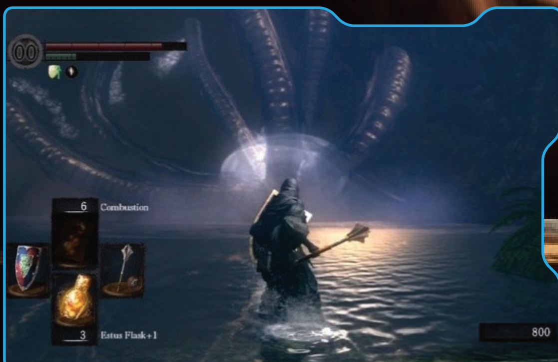


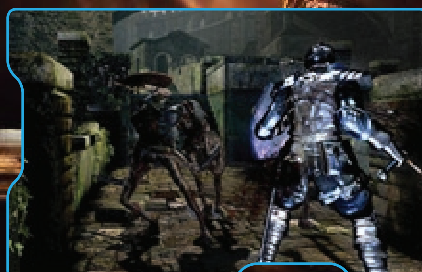


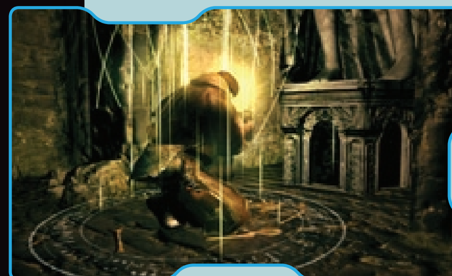
Il nuovo capitolo ci trasporterà nelle terre di **Lordran** in forma di *non-morto*; da qui capiremo immediatamente che la struttura dell'ambiente è cambiata rispetto al passato. Ora il fulcro delle location non sarà più un unico punto base da dove dipartono le diramazioni (il **Nexus** in **Demon's Souls**), bensì saremo collocati in un solo luogo espandibile grazie ai nostri progressi. Questa struttura favorirà il lato esplorativo, tuttavia ci porterà a varcare porzioni di mappa che andrebbero visitate successivamente, dove la difficoltà si rivela quasi impossibile.



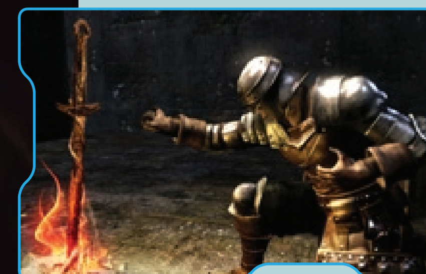
A salvarci da queste situazioni, arriveranno i messaggi utenti, ovvero delle indicazioni luminose che ogni giocatore potrà lasciare sulla strada per avvisare del pericolo imminente. Altra indicazione utile sarà rappresentata dalle pozze di sangue, piccole macchie colorate di rosso che ci avviseranno della vicinanza di un punto particolarmente pericoloso e dandoci occasione di vedere gli ultimi secondi di vita del malcapitato di turno. Quindi possiamo dire che la novità introdotta nel sistema ambiente da origine ad un migliore sistema di progressione.







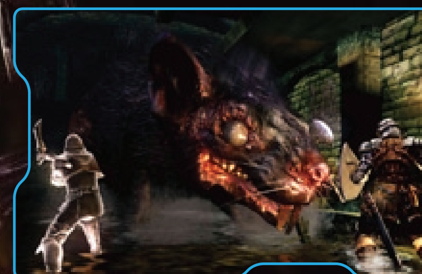


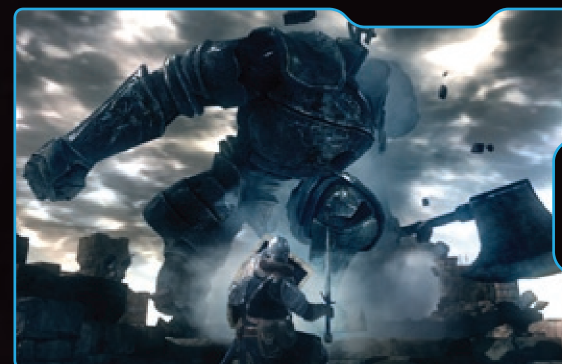


Se dal punto di vista puramente tecnico, **Dark Souls** non rappresenta una produzione di altissimo livello, il meglio lo esprime sul fronte del design delle ambientazioni: design che ci farà chiudere un occhio su alcune imperfezioni legate a **textures** non sempre definite e a cali di frame rate piuttosto evidenti. Il motore grafico, infatti, è appesantito dalla vastità degli ambienti riprodotti e soprattutto dalla distruttibilità delle strutture. L'accompagnamento sonoro è praticamente assente se non durante gli scontri con i boss dove l'azione sarà enfatizzata da musiche davvero ben orchestrate.

La longevità di **Dark Souls** si attesta sulle 30 ore, escludendo la possibilità di ripetere l'avventura facendo uso delle diverse abilità dei personaggi presenti nel gioco. Se non avete pazienza lasciate correre, se siete amanti della zuffa poco ragionata lasciate perdere... se al contrario amate le sfide impegnative, se sarete pronti a ripetere una sessione di gioco infinite volte per potenziare il vostro **PG**, allora accomodatevi nell'universo di **Dark Souls**: lui saprà dissetare la vostra sete!









DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Grafica	***83***	+ Ambienti da urlo... - ...ma texture non eccellenti!
Giocabilità	***90***	+ Estramente convicente! + Struttura solida e complessa!
Sonoro	***85***	- Assente troppo spesso... + ...ma quando c'è è notevole!
Longevità	***93***	+ Quasi 40 ore di gioco... + ...e c'è il cooperative!

GLOBALE
90

SITO WEB

FORZA MOTORSPORT 4

DI NUOVO PRONTI A SCENDERE IN PISTA!



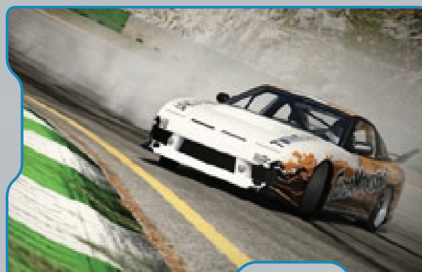
RECENSIONE completa

A cura di: **Simone 'Cloud' Giorgi**

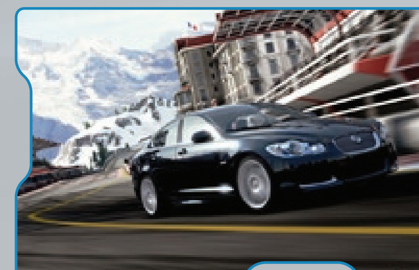
Nato come rivale dell'altrettanto famoso Gran Turismo, Forza Motorsport ha saputo negli anni migliorare la propria intelaiatura fino a risultare persino migliore della controparte provata su **PlayStation**. E con questo quarto capitolo, si sancisce dunque la superiorità del prodotto **Microsoft** rispetto a quello **Sony**, tuttavia qualcosa di imperfetto è rimasto... La struttura di gioco risiede nella rinnovata modalità **Carriera**, ora battezzata **World Tour**: la competizione ci permetterà di girare il mondo alla conquista di diversi troferi, studiati e suddivisi per classi di vetture. Gli eventi da superare ci daranno occasione di scalare la classifica che andrà dalla **F** (la minore), alla **R1** (il top): purtroppo col passare delle ore si noterà la non vastissima raccolta di gare proposte. Divertenti le sfide 1 vs. 1 (impreziosite dalla presenza del traffico) e gratificanti le **Top Gear**, gare studiate in collaborazione con il famoso show televisivo della **BBC**. Sotto l'aspetto del **gameplay**, **FM4** mostra le unghie mettendo in pista tutte le caratteristiche per accontentare i più smaliziati: le auto sono modificabili liberamente, dalla scocca al motore, dalla trazione all'assetto e via dicendo. Nonostante questa possibilità, **Turn 10** ha voluto accontentare anche gli utenti non esperti, dando occasione di impostare un modello di guida facilitato. Peccato che gli avversari, ovvero la **CPU**, nonostante siano decisamente accettabili tendono a comportarsi in maniera fin troppo ordinaria e priva dei guizzi che nella realtà potrebbero cambiare l'esito di una gara. Detto ciò **Forza Motorsport 4** risulta la migliore simulazione mai provata fino ad oggi. Sensazioni straordinarie, riprodotte grazie alla fedeltà del gameplay e alle finezze regalate dalla nuova attività dei pneumatici. Su pista, insomma, non ci sono paragoni: riuscirà a tenervi incollati allo schermo per davvero molto, molto tempo!

















IN ESCLUSIVA PER:
XBox 360

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Grafica 92	**Giocabilità 90**
+ Vetture di grande impatto... + ...così come le luci e gli effetti!	+ Simulazione eccellente! - Peccato per l'IA poco estrosa!
Sonoro 92	**Longevità 87**
+ Motori realistici... + ...e grande immersività!	+ Online migliorato! - World Tour da arricchire...

GLOBALE 89

SITO WEB

FIFA 12

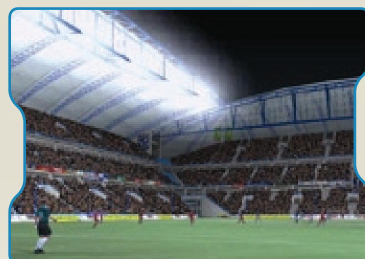
RITORNA IL GRANDE CALCIO...



A cura di: **Valerio 'Riddick95' Turrini**

Il campionato è ormai ricominciato, seppure con qualche lamentela da parte dei giocatori, ma il grande calcio italiano ha continuato il suo corso, così come le rispettive simulazioni su **console** e **PC** che, come ogni anno, ospitano la battaglia tra **EA** e **Konami**. Ultimamente **PES** è stato sfortunato e il campione in carica **FIFA** non vuole adagiarsi sugli allori, continuando la sua corsa e non lasciando spazio ad eventuali rimonte. A quanto pare anche quest'anno il prodotto **Konami** dovrà subire goal dal titolo **EA Sports**, seppur con qualche papera non indifferente. Ma diamo dunque il via al campionato di calcio videoludico: scende in campo il campione in carica, **FIFA 12**!





EA ha puntato molto sulla simulazione e le aggiunte più importanti tendono a rendere il gioco più realistico... e nel 90% dei casi ci riescono! Iniziamo con l'**Impact Engine**, che ha il compito di gestire i contatti con i giocatori, i movimenti durante i contrasti e la fisica del pallone. In tutti i casi l'engine fa il suo lavoro egregiamente, seppur con qualche mancanza durante i contrasti più insidiosi: capiterà di vedere il nostro giocatore che rimbalza di pancia a terra e poi si rimette in piedi come se fosse su un tappeto elastico.



L'altro grande cambiamento nel **gameplay** riguarda la difesa: se prima bastava premere il tasto **A** (**X** su **PlayStation 3**) per effettuare un contrasto e rubare palla, ora il tasto viene usato per il pressing ravvicinato, chiudendo l'avversario. Per il contrasto invece si utilizza **X** (**Quadrato** su **PlayStation 3**) e nella maggioranza dei casi dovremo scegliere bene il tempismo e lo spazio per effettuare il contrasto, perché se falliremo perderemo terreno rispetto al giocatore marcato.









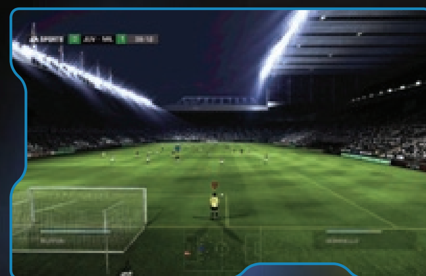
Parlando del comparto tecnico in particolare, **FIFA 12** non presenta delle grandi innovazione a livello grafico ma delle piccole accortezze sono state introdotte. Le **texture** degli stadi sono migliorate e in alcuni casi gli stadi sono stati ricostruiti, come l'**Old Trafford**, l'**Allianz Arena** e lo **Stadio Olimpico**. Sono stati ridisegnati anche gli spalti, che adesso hanno un pubblico **3D** e delle coreografie credibili e ciò non può che migliorare l'atmosfera di gioco. Altro miglioramento grafico è dovuto al **Face Scan**, nuova tecnica usata da **EA Sports** che permette di rendere i volti dei giocatori più credibili, grazie alla mappatura laser.

Per quanto riguarda la giocabilità, una volta abituati al nuovo sistema di difesa, il gioco scorre lisco, con pochi intoppi e con lag praticamente nullo durante la modalità online. Altro fattore da citare sono le licenze della **Serie A**, che finalmente comprendono tutte le squadre complete di loghi, di rose e di sponsor ufficiali, anche se **Adrian Mutu**, rimane ancora **Andrei Murgu**... Niente da fare per i nomi delle coppe, che non hanno ancora licenze, e così anche per i loghi e le divise di quasi tutta la **Serie B**.



Senza dubbio, **FIFA 12** è la maggiore espressione del calcio nei videogiochi. Simulativo, complicato, tattico e strategico come solo lo sport più amato dagli italiani può essere: si conferma come la simulazione definitiva su console e PC!









DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PS3, Wii, PSP, PS Vita, 3DS, OS

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Grafica 90
+ Texture migliorate...
+ ...e volti realistici!

Giocabilità 90
+ Nuovo sistema di difesa!
+ Zero lag online!

Sonoro 75
- Telecronaca da rivedere!
- Cori sottotono!

Longevità 90
+ Tante, tantissime modalità!
+ Online più lungo del campionato

GLOBALE
86

SITO WEB

GEARS OF WAR 3

IL FINALE EPICO DI UNA SAGA GRANDIOSA!



RECENSIONE completa

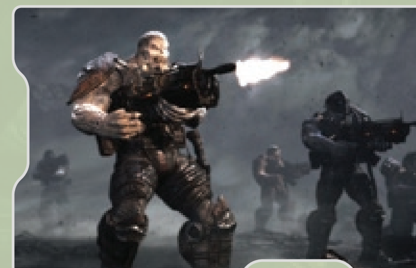
A cura di: **Valerio 'Riddick95' Turrini**



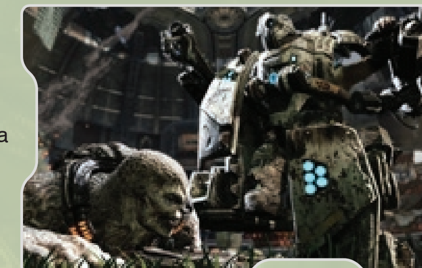
Ecco a voi Gears of War 3! Il titolo riprende le vicende esattamente da dove le aveva lasciate nel capitolo precedente, con la distruzione della città fortezza di **Jacinto** e con l'amara scoperta che **Adam Fenix**, padre di **Marcus** e inventore del **Martello dell'Alba**, è ancora vivo e ha con sé un progetto destinato a far terminare la guerra con le locuste. L'intera campagna di **Gears of War 3** è una corsa contro il tempo per ritrovare lo scomparso inventore, attraversando il pianeta natio dei **COG**, **Sera**. In questa avventura i ragazzi di **Epic** hanno veramente lavorato duro, ridefinendo il significato della parola "*immenso*", per quanto riguarda le ambientazioni e di "*abnorme*" riguardo ai boss. Ebbene, sappiate che la soddisfazione che porta ammazzare un calamaro di 300 metri è di gran lunga superiore di quella che può portare il buttare giù un elicottero. **Epic** ha lasciato il fulcro del **gameplay** classico **TPS** e lo ha semplicemente arricchito con un sistema di coperture migliorato: per dirne una, ora il giocatore si troverà spesso costretto a cambiare riparo, in quanto le coperture tendono a frantumarsi sotto i colpi degli avversari. Parlando della componente **multiplayer**, sono stati introdotti i server dedicati per migliorare la fluidità di gioco e aumentare la velocità nei **matchmaking**. Tutto il gioco gira sui 30 frame al secondo, ottenendo una fluidità non da poco, anche con molti elementi presenti a schermo. Tra le migliorie grafiche si nota il nuovo sistema di illuminazione, fumo ed effetti particellari mai visti a questo livello. La colonna sonora è incredibile, ma c'è da fare una lamentela sul doppiaggio, visto che la voce di **Marcus** è cambiata. In quanto a longevità siamo ad altissimi livelli, con una campagna impreziosita dalla modalità co-op fino a quattro giocatori. Se avete amato **Gears** dall'inizio, l'ultima scena di questa epica avventura, vi strapperà più di una lacrima...













IN ESCLUSIVA PER:
XBox 360

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Grafica 95	**Giocabilità** 92
+ Texture, effetti particellari... + ...illuminazioni e fumo grandiosi!	+ Perfezionato al massimo! - Difficoltà un po' abbassata...
Sonoro 90	**Longevità** 97
+ Un vero pianeta in guerra! - Peccato per il cambio di voce!	+ Dieci ore in singolo e in coop... + ...e poi anni in multiplayer!

GLOBALE 95

SITO WEB

FLASHREVIEWS

Publisher: Terry Cavanagh / **Genere:** Piattaforme / **Giocatori:** 1

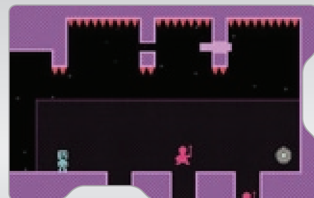
VVVVVV



GLOBALE ▶▶▶ 9.0

VVVVVVVVVVVV: VVVVV!

Il manifesto Indie per eccellenza: sviluppato dal talentuoso Terry Cavanagh, VVVVVV ci riporta negli anni '80. Nel gioco ci si sposta solo lateralmente ed all'occorrenza si può invertire la gravità, catapultando il pixeloso protagonista sul soffitto. Non siamo di fronte al primo titolo che adotta un simile stratagemma, ma il rilievo che assume in questo caso rende il titolo pionieristico. E non solo nel **gameplay**: la stupefacente colonna sonora, pur restando dalle parti dell'era 8 bit, strizza l'occhio ad un'elettronica più sperimentale. Da avere assolutamente!





Publisher: Microsoft / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 2

FRUIT NINJA KINECT

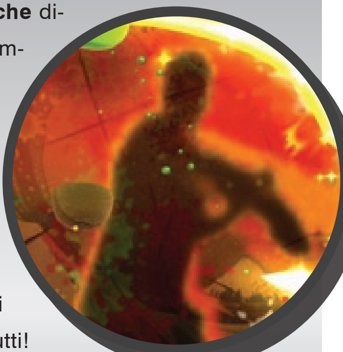


GLOBALE ▶▶▶ 7.0

Siamo veramente alla frutta



Fruit Ninja Kinect è un titolo più che discreto, ideale per divertirsi in compagnia e perfetto per qualunque momento. L'unico vero difetto risulta il prezzo alquanto esoso rispetto alle controparti per smartphone e tablet (essendo gratuito su **Android** e **Ovi Store**). Per fortuna **Microsoft** regala un codice per la versione completa a chiunque acquisti **The Gunstringer**. Buona macedonia a tutti!



Publisher: Bethesda / **Genere:** RPG - Azione / **Giocatori:** 1

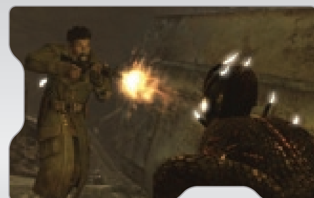
FALLOUT: NEW VEGAS - LONESOME ROAD



GLOBALE ▶▶▶ 6.2

Più che Fallout... è Epic Fail!

Fallout: New Vegas – Lonsome Road è un DLC molto atipico, quasi estraneo alla natura della serie. La mancanza di una trama di spessore (per non parlare del modo fumoso con cui viene sviluppata) a cui si somma l'assenza di quest secondarie e di personaggi interessanti rendono **Lonsome Road** solo un modo per i fan di allungare di qualche ora il comunque ottimo gameplay sperimentato in **Fallout: New Vegas**. Una piatta avventura con poco sale che regala ben pochi stimoli: solo per i fan estremi di **Bethesda**!





SPECIALE





Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

GABRIEL THE GLADIATOR - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!













ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO





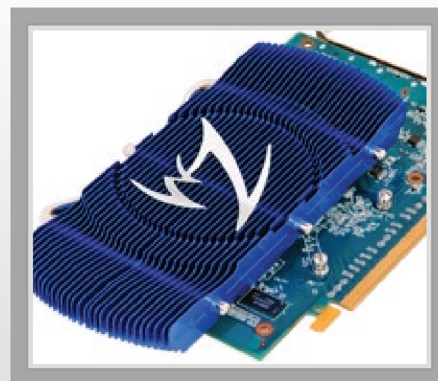
RAFFREDDAMENTO ZALMAN CON LA RADEON HD6670

Una nuova scheda video da 480 Stream Processors e GPU da 800 / 1600MHz

ARTICOLO completo

HIS ha annunciato il lancio della nuova scheda video Radeon HD 6670 iSilence 4. E' caratterizzata da un sistema di raffreddamento completamente passivo, prodotto dall'azienda **Zalman**, formato da tre **heatpipes** in alluminio che terminano in un ampio dissipatore lamellare di colore blu. Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche, segnaliamo un **PCB** di colore Blu, **480 Stream Processors**, interfaccia delle memorie a 128 bit e frequenze per GPU/Memorie rispettivamente di 800/1600MHz. Supporta pienamente il formato **DirectX 11** e Full HD, mentre le uscite video includono tre porte, una **DVI**, una **D-Sub** e infine l'**HDMI**. La scheda inoltre utilizza unicamente lo slot **PCI-Express** per l'alimentazione. Questo modello sarà disponibile a partire dalle prossime settimane con prezzo di lancio di 94.99 dollari: restiamo in attesa di una prova approfondita per verificarne le effettive prestazioni!

■ **A cura di Carlo Panceri - Centerzone.it**









UN ULTRABOOK PER ACER!

Aspire S3 ha uno spessore di 13 millimetri ma integra un hardware di rilievo...

ARTICOLO completo

Acer ha presentato Aspire S3, un ultrabook dal design raffinato e un guscio metallico sottile. Equipaggiato con processori **Intel Core i3/i5/i7** affiancati da **4 GB** di memoria, affida lo storage a **HDD** da 240 Gigabyte **SSD** o 320 / 500 Gigabyte **HDD** ibridi **SSD**. Il display è da 13,3" (1.366×768 TFT, WXGA). Questo **Ultrabook**, dotato delle tecnologie **Instant On** e **Instant Connect**, permette la connessione a Internet in 2.5 secondi e il riavvio in 1.5 secondi dalla modalità **Sleep**. La configurazione hardware comprende una porta **HDMI**, card reader multiformato, **webcam** integrata da 1.3 megapixel, **WiFi** e **Bluetooth 4.0** + **HSR**. Lo spessore è di soli 13 millimetri, il peso è inferiore a 1.4 chilogrammi, mentre l'autonomia promessa si attesta attorno alle sei ore. Sarà commercializzato a 799 euro a partire dal 20 ottobre.

■ **A cura dello Staff di PCSelf.com**







Web | Immagini Shopping Notizie Mappe Altro

BING: PER MICROSOFT SONO GUAI

Il motore di ricerca è in crisi secondo la CNN...

ARTICOLO completo

Microsoft ha cercato in tutti i modi di competere nel mercato del motori di ricerca, ma pare che i suoi innumerevoli sforzi non diano i risultati sperati: **Google** risulta essere il re incontrastato e **Bing** perde colpi mese dopo mese: è lo scenario descritto dalla **CNN**. Il motore di **Redmond** perderebbe quasi un miliardo di dollari a trimestre: dal 2009, data di lancio di **Bing**, **Microsoft** ha dissipato 5,5 miliardi dollari per il mantenimento del servizio. Ma l'azienda rilascia dichiarazioni diverse, che attestano una quota di mercato del 14,7% e un guadagno effettivo su **Google**.

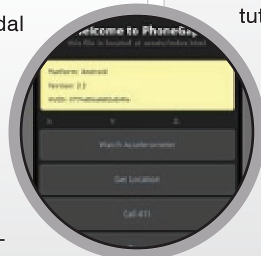


ADOBE E NITOBI

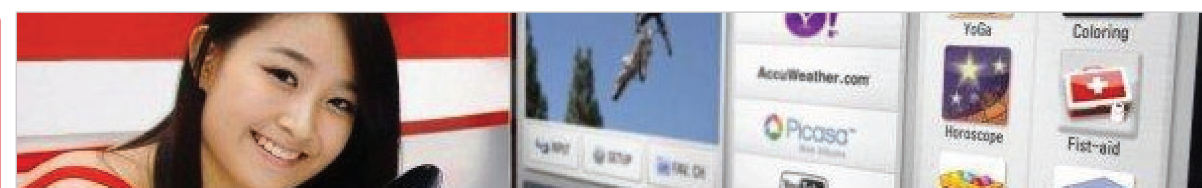
Acquisita l'azienda mobile...

Adobe ha acquisito Nitobi, azienda sviluppatrice di software nota per la creazione di applicazioni mobili come **PhoneGap**.Come riporta **Business Wire**, tutti i dipendenti in servizio alla **Nitobi** saranno spostati in casa **Adobe**. Inoltre, la società ha annunciato l'acquisizione di **Typekit,** casa che mette a disposizione un proprio server di font web impossibili da importare manualmente sul proprio sito, se non attraverso una specifica chiamata **Javascript**.

ARTICOLO completo







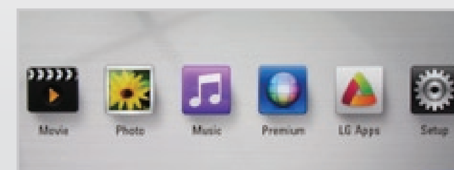
LG TRASFORMA LA TV IN UN SOCIAL NETWORK!

Un aggiornamento per utilizzare Skype e Facebook sul proprio televisore...

ARTICOLO completo

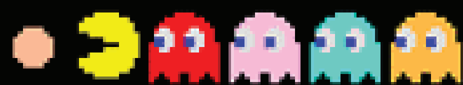
Da oggi cambia il mondo di guardare la TV: è il nuovo aggiornamento proposto da LG, che consente di installare sul proprio televisore due innovativi servizi. Si tratta delle applicazioni **SKYPE** e **SNS**, che consentono di gestire chiamate telefoniche e i propri account **Facebook** e **Twitter**, rimanendo così sempre connessi con chiunque. L'App di **SKYPE** introduce le funzionalità di chiamata e videochiamata, sia rivolta ad altri utenti che utilizzano il servizio televisivo e sia ai classici possessori di **PC** e **Smartphone**. **SNS**, invece, è una soluzione immediata per chattare e interagire con i propri amici tramite **social network**. Insomma, la **TV** è 2.0!

■ **A cura dello Staff di HwGadget.com**



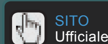




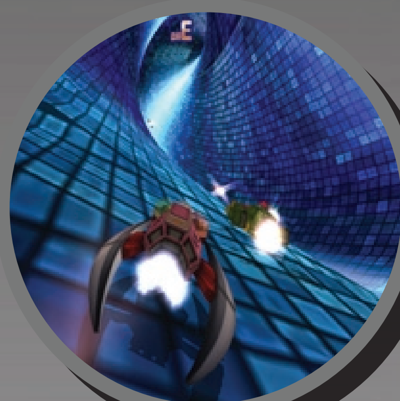


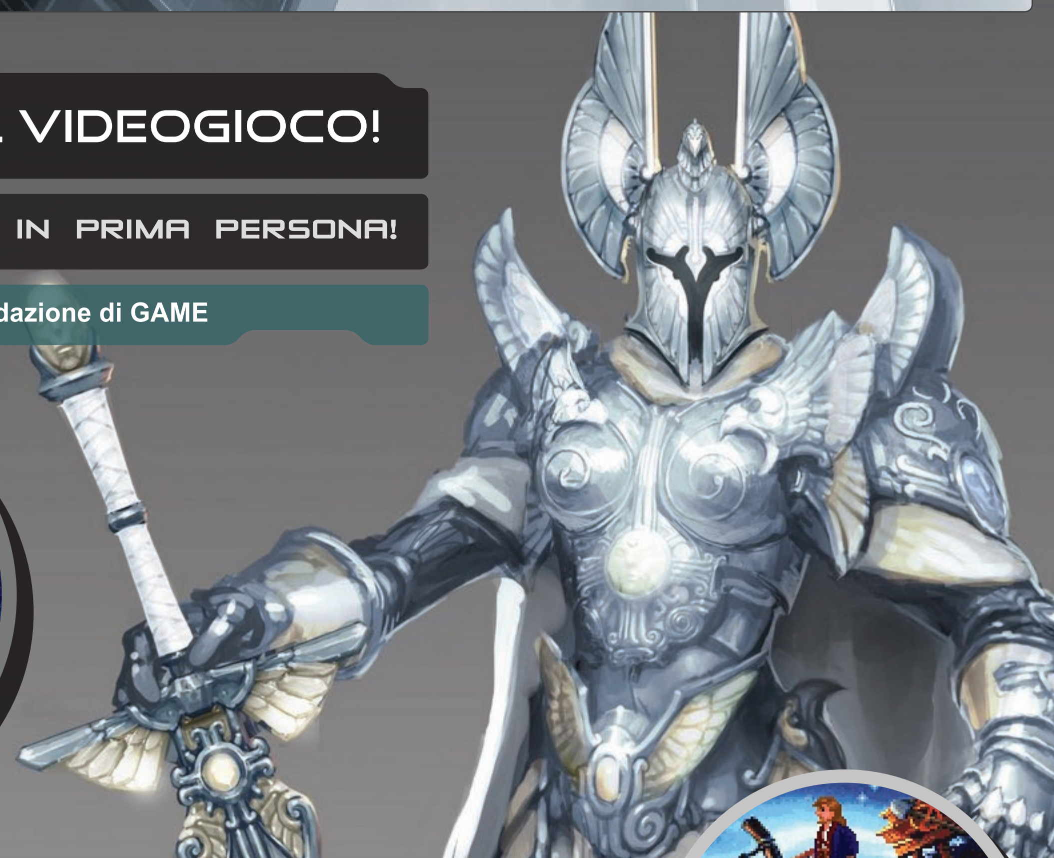
PALADINI DEL VIDEOGIOCO!

DIFENDI IL GAMING IN PRIMA PERSONA!


SITO Ufficiale

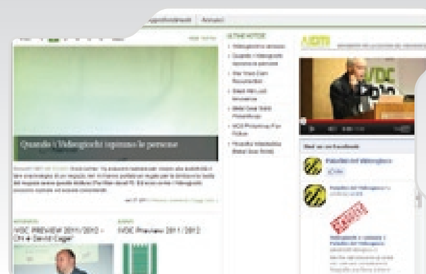
A cura della **Redazione di GAME**







I Paladini del Videogioco è un gruppo di attivisti del videogioco totalmente autogestito, costituito per far fronte alle demonizzazioni da parte dei telegiornali che additano il *gaming* come causa di gravi problemi sociali: da ultimo il caso della strage avvenuta in **Norvegia** la scorsa estate, irresponsabilmente attribuita al ruolo degli **FPS**. Chiunque può diventare **Paladino** e portare il suo contributo, con esperienze dirette che spaziano dalla diffusione di volantini e manifesti alla semplice divulgazione rivolta ai propri amici. Il gruppo ha anche un sistema di punti esperienza in perfetto stile **GDR** e ai **Paladini** più meritevoli spettano premi e riconoscimenti. L'obiettivo finale è quello di combattere la censura e la disinformazione, schierando in prima linea chi ama davvero i videogiochi. E' disponibile anche il sito ufficiale, **paladinidelvideogioco.it**, che riporta tutte le novità, il calendario dei raduni e quello degli eventi in programma. La prossima edizione di **Lucca Comics & Games** (28 ottobre - 1 novembre) sarà l'occasione per incontrare il gruppo, mentre a dicembre si svolgerà il **raduno ufficiale dei paladini** durante l'imperdibile **Italian Videogame Developers Conference** (29 novembre - 1 dicembre, Università di Roma **Tor Vergata**), con la presenza straordinaria di **David Cage** (famoso per **Heavy Rain** e **Fahrenheit**). Che aspettate dunque a diventare dei veri *Paladini*?











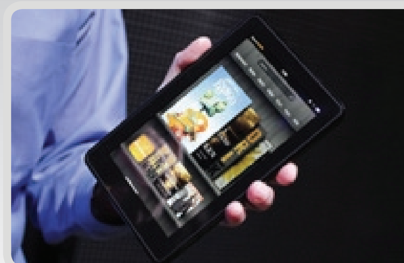




KINDLE FIRE: LA NUOVA SOLUZIONE DI AMAZON PER LEGGERE E-BOOK!

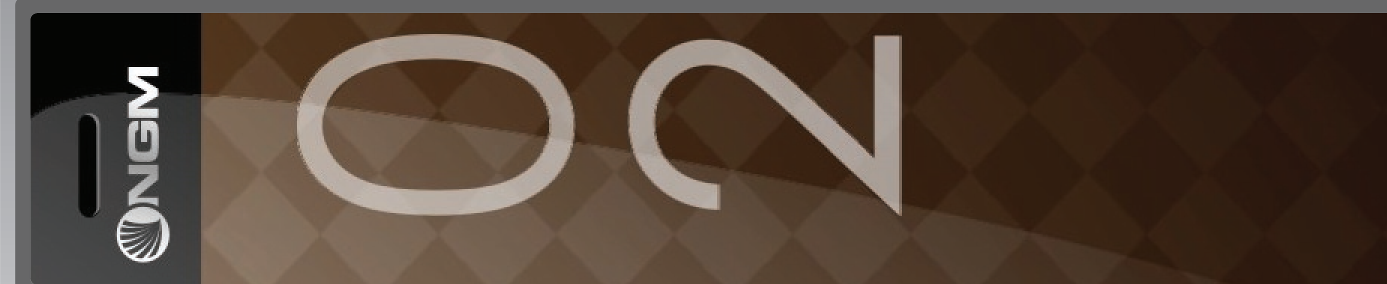
Trenta giorni di autonomia, libri archiviati in maniera 'Cloud' e un processore dualcore da 1,2 Ghz!

Amazon ha presentato il suo primo tablet della famiglia Kindle, nome in codice **Fire**, disponibile in inglese, tedesco, francese, italiano, spagnolo e portoghese. Il nuovo modello pesa 170 grammi ed è più leggero del 30% e più piccolo del 18% rispetto ai libri classici, nonostante uno schermo a inchiostro elettronico da 7 pollici che permette di leggere i libri senza alcun riflesso anche quando c'è tantissimo sole.



La piattaforma integra supporto **Wi-Fi** e, secondo quanto riportato, con la batteria carica si può leggere per un mese intero; non ha fotocamera né videocamera, e non supporta la connessione **3G**. Si basa su sistema operativo **Android**, sfruttando una memoria interna di 8 gigabyte tramite la quale conservare circa 80 applicazioni e un processore dualcore da 1,2 Ghz. I libri acquistati sullo Store ufficiale sono archiviati in maniera **cloud**: una soluzione davvero notevole!







DA NGM ARRIVA COFFEE, IL DUAL SIM PER TUTTI

Touchscreen, è disponibile nelle colorazioni Black e Cappuccino

Ngm ha da poco lanciato Coffee, un cellulare **dual sim** pensato per i più giovani che vogliono avere a disposizione due utenze senza rinunciare ad un telefono elegante e completo dal punto di vista software e hardware. Disponibile nei colori **Black Coffee** e **Cappuccino**, **Ngm Coffee** è un **Dual Sim full touchscreen** con display LCD de 3.2" e 240 x 400 pixel di risoluzione; integra **Nimbuzz Mobile** grazie al quale accedere con un unico login a tutti i propri profili sociali online e preinstallati si trovano **Opera Mini** e **Google Maps**. Sfrutta la tecnologia **Dual Sim dual standby** per cui le due schede telefoniche sono sempre attive ma restano in standby per cui si è sempre raggiungibili quando nessuna delle due schede è utilizzata.



STAR WARS

LA SAGA COMPLETA TORNA IN BLU-RAY!

RECENSIONE completa

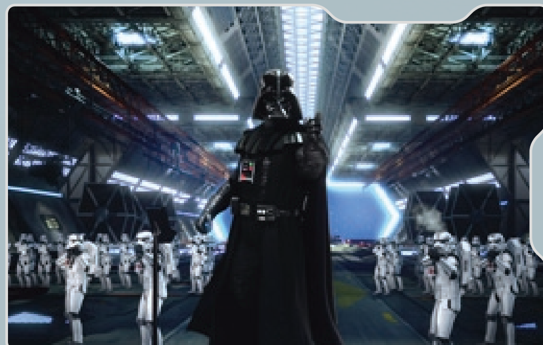
A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

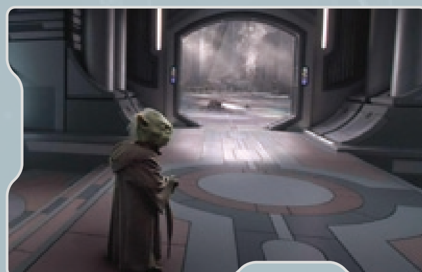






Titoli di testa a scomparsa con l'orizzonte signori miei. E brusca virata in basso a sinistra. Se cercate qualcosa di meglio con cui costruire la mitologia di una saga, difficilmente riuscirete ad andare più lontano. Perché il tessuto del mito si perde nei dettagli, in quei piccoli particolari che vanno a riempire la memoria storica di una generazione di nerd fino a diventare patrimonio universale. *Han sparava per primo*. *Luke sono tuo padre*. *Hai fatto un primo passo in un mondo più grande*. Al diavolo i **Midi-chlorian** e **Jar Jar Binks**, la saga di **Guerre Stellari** rappresenta la pietra angolare per due intere generazioni. Quando, al principio degli anni '80, le avventure dei Jedi comparirono al cinema per la prima volta, tra un **E.T.** ed uno **Squalo**, furono la conferma definitiva che un certo tipo di pellicola era comparsa, per restare. Il **blockbuster**, esplosivo, intenso, di puro **entertaintment** ma con la capacità di farti riflettere per settimane, nasceva così. Adesso, non si inquinino i fatti, quando nel 1999 le locandine della nuova **Minaccia Fantasma** iniziarono a far capolino in tutti i multisala, noi che forse non avevamo l'età di **Ross Geller,** ma



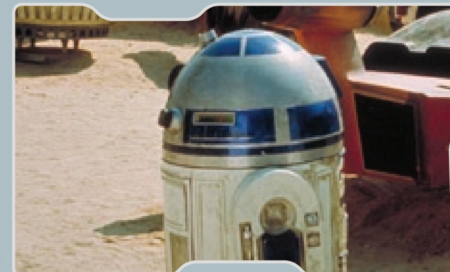






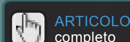
che comunque eravamo stati portati al cinema a vedere il **Ritorno dello Jedi**, provammo un sano brivido di eccitazione lungo la schiena. Il quinquennio successivo ci avrebbe lasciato forse più cinici e disillusi, ma su una cosa **George Lucas** aveva ragione: terminato episodio **III** tutti avrebbero potuto vedere la saga nell'adeguato ordine cronologico. E quale miglior modo di celebrare se non con l'uscita del cofanetto in **blu-ray**? Nove dischi, tutti e sei i film, centinaia di minuti di documentari e inserti speciali. Tutti rimasterizzati per una nuova generazione, la prima, per dirla con **Lucas**, che avrebbe avuto l'opportunità di vedere le pellicole così come erano state concepite, con la parabola di **Anakin** che, da bambino prodigio diventa quel cavaliere **Jedi** capace di portare equilibrio nella **Forza**. Eppure non ci si può fermare soltanto a quello se si vuole analizzare il mito di **Guerre Stellari**. Le pellicole originali sono state le prime a dipingere un mondo multi etnico, nel senso più ampio del termine, ma sgangherato e rigenerato. Uno strano miscuglio tra romanzi pulp, fumetti di **Flash Gordon** ed il futuro. Così, poco importa se chi vedrà l'esalogia adesso troverà i primi tre episodi più cartoneschi ma di sicuro più ricchi di effetti speciali. Malgrado le ingenuità della **Minaccia Fantasma**, i due episodi successivi sono ricchi di pathos ed ingrano una marcia in più. Ad essere cambiato semmai è l'occhio dell'osservatore, ora capace di capire che tra **Jedi** e **Sith** ci sono le stesse differenze che c'erano tra **Samurai** ed **Oni**. Sa che in una scena come quella dell'arena, nel finale di **Episodio II** può far seguito solo un'impressionante battaglia. E sa che gli eserciti di rado sono forze di pace e come in **Episodio III** possono rappresentare un **Cavallo di Troia** letale ed invincibile. Forse i puristi storceranno il naso, ma trovarsi davanti alla stessa purezza e nitidezza di audio e video non potranno che rimanere senza fiato e, nella speranza che un giorno episodio **VII** possa evolversi in qualcosa al di là dell'universo espanso, c'è sola una cosa da ricordare: Han. Sparava. Per primo. Punto ■





DEATH ANGEL: LE ESPANSIONI

NUOVE SQUADRE DI MARINE, LOCATION E NEMICI...


ARTICOLO completo A cura di: **Gundigoot Malesacar**

Sono disponibili online due nuove espansioni per Death Angel, gioco di carte pubblicato lo scorso anno da Fantasy Flight Games e cooperativo per ben sei giocatori. Si tratta di nuove **card** che hanno lo scopo di apportare varietà alle partite, aggiungendo un nuovo tipo di alieno da epurare (come se si sentisse il bisogno di mostri ancora più forti!) e carte terreno rinnovate per aumentare il numero complessivo delle location. Inoltre sono state introdotte due nuove squadre di **Marine**, che contemplano classe esaltanti come quella del **Cappellano**, per portare la **Luce dell'Imperatore** nei bui anfratti del **Relitto spaziale**.

Singolare la scelta di distribuzione per gli acquirenti: da oggi in poi basta scatole e scatoloni, ora si passa al sempre più diffuso "*Print on demand*"! Ti piace il prodotto? Allora inserisci l'ordine e l'azienda lo inoltra per la produzione. A casa arriverà un pacchetto molto piccolo, con relativi costi di spedizione estremamente ridotti, contenente il minimo indispensabile per giocare. In questo modo anche per l'utente medio il costo risulta quasi irrisorio: siamo nell'ordine dei quattro - cinque euro a seconda del cambio con la sterlina. Che altro aggiungere quindi? Semplicemente: **Brucia l'eretico! Uccidi il mutante! Purifica l'impuro!**



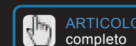








NOTTE ETERNA

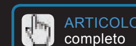

ARTICOLO completo A cura di: CyberTroll

Facilmente adattabile a qualsiasi regolamento, sia d20 o d100, La Notte Eterna è un'ambientazione basata sul True20 system che unisce gli elementi del genere gotico e fantasy. Comprensiva di oltre novantacinque disegni, una bellissima mappa, un indice completo e di facile lettura, scheda del giocatore **True20**, nuove razze, mostri, talenti, incantesimi, oggetti magici e tant'altro ancora, **La Notte Eterna** vi farà vivere grandi avventure in terre infestate da orrori e magie senza nome. Caratteristiche del manuale sono il classico formato A4, copertina morbida a colori, testo interno bianco e nero di 272 pagine. La nuova versione del manuale comprende dieci disegni aggiuntivi ed è disponibile in formato cartaceo e in elettronico. Se siete alla ricerca di un nuovo mondo da esplorare e da vivere dall'inizio alla fine, allora non vi resta che scendere nelle tenebre... della Notte Eterna!

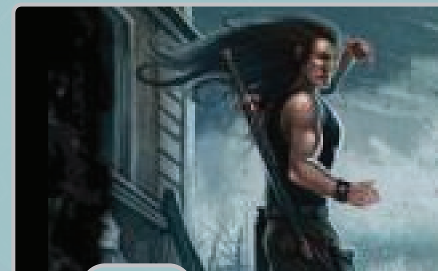


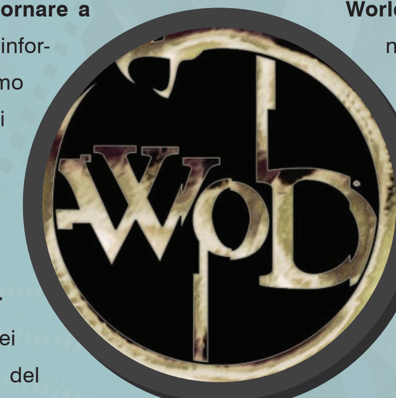


MONDO DI TENEBRA: ONYX PATH


ARTICOLO completo A cura di De4thkiss1

Tempo fa White Wolf aveva annunciato l'intenzione di tornare a lavorare su Mondo di Tenebra ed oggi arrivano le prime informazioni: è in corso la stesura di un **V20 companion**, il primo volume di una serie di chiamata **Onyx Path**. Le due grandi novità sono relative al ritorno di **Justin Achilli** come **head developer** del progetto, uno dei maggiori sviluppatori del **World of Darkness**. L'altra grossa novità è il sistema di sviluppo collettivo: la nuova serie non verrà sviluppata a 'scatola chiusa', ma saranno condivisi documenti con le regole, proposte e componenti testabili dai giocatori, in modo da migliorare il prodotto prima del rilascio effettivo!





SPECIALE

In collaborazione con: 

› DAL WEB ‹ OGNI MESE OSPITIAMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

OMEYOCAN

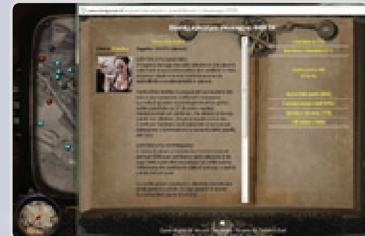
VERACRUZ NON E' QUELLO CHE SEMBRA!


RECENSIONE completa

A cura di: **Henne** - Staff di **GDR-Online.com**

Messico: a cercare sulle cartine Veracruz, si trova una cittadina turistica affacciata sul Golfo del Messico. Di tanto in tanto capita però di trovare altri cartelli sparsi sulle statali, che portano ad una **Veracruz** "diversa". Cartelli alle volte barrati e cancellati, con la postilla **De La Obscuridad** aggiunta sotto. Luoghi che i locali chiamano la **Zona del Silencio** e gli studiosi con il più altisonante **Reserva de la Biosfera de Mapimi**: sembra che nessun segnale, di nessun tipo, possa uscire da quei 50 kilometri quadrati, che si dicono infestati dagli spiriti. All'apertura della land, l'unico centro di aggregazione realmente sicuro era la **Chiesa**, dove vigeva un minimo di organizzazione, distribuzione dei pasti e degli abiti, oltre che una sorta di rudimentale polizia, che si occupava di far rispettare le leggi e di difendere i cittadini dalle strane creature che sembravano a volte circolare per le strade, cose non identificabili razionalmente e pericolose... La trama è dunque il vero punto di forza di **Omeyocan**: ogni quest nasconde dentro indizi per proseguire e scoprire nuovi dettagli. I **png** non sono macchiette di passaggio, sono persone che portano avanti la loro personale trama. Insomma, se cercate un gioco dove trovare stimoli e spunti ogni volta che vi mettete al PC... l'avete trovato!



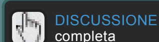





SITO WEB
Clicca Qui

INDIE'S GAME

UNA RUBRICA PER I DEVELOPER INDIPENDENTI!

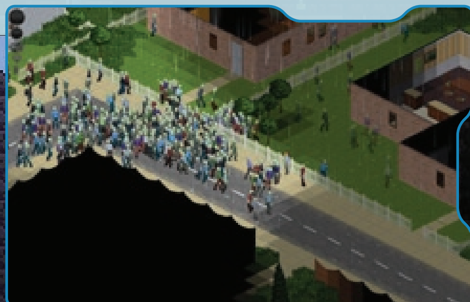


DISCUSSIONE completa

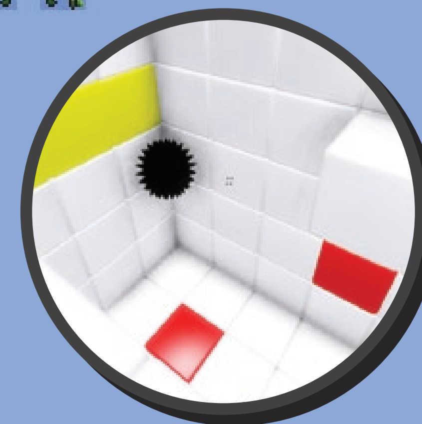
A cura di: **Nicolò 'Th0rek' Azzolini**

Questo primo numero della rubrica che vi apprestate a leggere è stato scritto con la chiara intenzione di aprire una porticina, un piccolo spiraglio sul mondo degli sviluppatori indipendenti, un regno enorme, insidioso e pieno di sorprese, un mondo che chiunque dovrebbe conoscere almeno in parte. Il nostro obiettivo è quello di fornire una guida utile a tutti, sia ai veterani, sia a coloro che si approcciano per la prima volta a produzioni indie. Non troverete valutazioni numeriche: ogni titolo verrà valutato in quanto a innovazione, design, scelte stilistiche, significato e la capacità di rendersi unico nel suo genere. La speranza è che la nostra passione per i videogiochi indipendenti possa essere trasmessa a tutti. Ma iniziamo... Tra i progetti più interessanti dell'ultimo periodo occorre parlare di **Q.U.B.E.**: **Quick Understanding of Block Extrusion**. Il prodotto deve molto a giochi come **Portal** e più in particolare **Twin Sector**: anche in questo caso il giocatore si troverà da solo in una serie di stanze completamente vuote. Ogni camera risulta composta da numerosi cubi bianchi, il cui candore e pulizia fa risaltare quelli colorati, sui quali il giocatore potrà intervenire grazie a due guanti speciali. Nella breve dimostrazione messa a disposizione dovevamo eliminare un nemico utilizzando solamente gli elementi dello scenario. L'idea è interessante, sebbene non troppo originale. Se il prodotto definitivo saprà offrire una sufficiente varietà e una longevità apprezzabile, sarà indubbiamente in grado di emergere e farsi conoscere. Un prodotto che invece ha attirato l'attenzione è stato **Dungeon Desktop** di **QFC Design**, già produttore di alcuni altri prodotti come **48 Hour War** e il particolarissimo **Youdunnit**. Il titolo vuole riportare alla ribalta il genere **Roguelike**, ovvero quel genere di giochi che si ispira al mitico **Rogue**, classe 1980, e a quanto abbiamo potuto vedere fino ad ora, **Dungeon Desktop** ha tutte le carte in regola per portare a compimento questo obiettivo: il giocatore deve esplorare un dungeon con relative operazioni connesse: saccheggiare tesori, combattere mostri, guadagnare esperienza e raccogliere ogni sorta di ciarpame magico come in qualsiasi **GdR** degno di questo nome. Passando al genere horror, parliamo invece di **Project Zomboid**, un gioco che non appare innovativo da qualsiasi punto di vista lo si guardi, eppure, già nella versione beta mostrata, l'atmosfera che si respira è decisamente evocativa. Di certo un titolo che inizia con le parole: "*Così è come sei morto...*" non promette nulla di buono. All'inizio della storia il giocatore si troverà in una casa, costretto a badare alla moglie ferita e a difenderla dalle invasioni di zombie. Nel corso della nostra prova è successo davvero di tutto; per ascoltare la radio posta al piano di sopra ci siamo dimenticati la pentola sul fuoco arrivando perfino a provocare un incendio mortale: definitivamente un titolo molto interessante da tenere d'occhio. **(continua nel prossimo numero)**

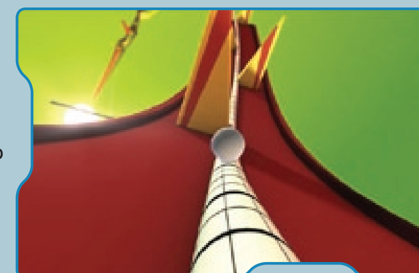













RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO


NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

JOURNALGAME.ALTERVISTA.ORG

Journalgame è un blog dedicato ai videogiochi. All'interno del sito sono presenti innumerevoli news, video e trucchi. Questo spazio include anche gallerie d'immagini e articoli più approfonditi, che spaziano dalle anteprime alle recensioni. Il tutto in uno stile ordinato e leggero.

PLAYSTATIONGEN.BLOGSPOT.COM

Playstationgen è uno spazio creato per tutti coloro che sono fan della piattaforma di casa **SONY**. All'interno del sito potrete trovare tutta la storia della console, a partire dal primo modello della **PSX**. Ma spazio anche alle musiche più famose, alle curiosità e agli immancabili speciali!

BOOKMARKS
LE NOVITA' DEL WEB!
A CURA DI FREEONLINE.IT

FREEONLINE.it
La guida alle risorse gratuite su Internet
Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

www.medeo.it

Social network per la cultura dove gli utenti potranno condividere le proprie passioni. **Medeo** è stato pensato come una piazza virtuale dove condividere gli interessi creando una libreria personale, scoprendo le ultime novità dei diversi editori iscritti o visitando la loro sezione notizie. Si possono inoltre recensire e commentare le varie opere.

www.awwapp.com

A Web Whiteboard fornisce una applicazione per il disegno collaborativo online. Semplice da utilizzare, permette di disegnare direttamente online utilizzando il puntatore del mouse su una vera e propria lavagna virtuale servendosi di colori e pennelli. Le opere possono essere condivise in modo collaborativo trasmettendo l'**URL** di riferimento.

www.minus.com

Minus è un servizio di file hosting da utilizzare in modo semplice e veloce per archiviare i file online. Con una semplice registrazione al servizio, il sito mette a disposizione un vero e proprio Hard Disk da 10 Gigabyte di spazio, fornendo innumerevoli possibilità, come la pubblicazione di file tramite drag&drop e la condivisione tra gli utenti.



ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO



www.lowpoly.it

LowPoly è un blog/portale sula grafica 2D e 3D e sul mondo che ruota attorno a queste due splendide forme d'arte, applicate ai settori quali videogame, animazioni, pubblicità, edutoria. LowPoly ospita anche la rivista gratuita in pdf "3D Mansion Magazine", per tutti coloro che amano la grafica e desiderano approfondire commenti, articoli, tecniche...





E prossimamente,in versione gratuita, la rivista IMagazine, dedicata al mondo Iphone Ipad.



1994 SVILUPPO: HAL / PUBLISHER: NINTENDO / GENERE: RPG - AVVENTURA / GIOCATORI: 1

EARTHBOUND

DA HAL, IL GRANDE CAPOLAVORO SCONOSCIUTO!


RECENSIONE completa

A cura di: **Alessandro 'Peyj' Citro**

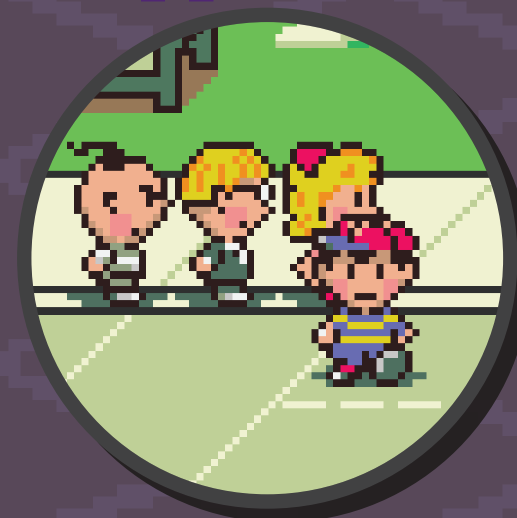
Uno dei personaggi presenti in tutti i giochi della serie **Super Smash Bros** è **Ness**, il ragazzino munito di mazza da baseball e yo-yo. Tutti (o quasi), si saranno chiesti: "*Ma chi è questo nanerottolo?*". In effetti, il titolo a cui appartiene **Ness** è abbastanza sconosciuto, dal momento che non raggiunse mai i lidi europei. Ma si tratta di un **RPG** molto particolare, nato dalla mente di Shigesato Itoi, molto sottovalutato ma che forse è uno dei più belli di quell'epoca. E per conoscerlo, dobbiamo fare un salto indietro nel tempo, per la precisione al 1994. Tutto inizia una notte nelle vicinanze di **Onett**, dove precipita un meteorite. **Ness**, il nostro eroe, va ad indagare sul luogo dell'impatto e rinviene un'ape di nome **Buzz Buzz,** venuta dal futuro per avvisarlo di una grande minaccia: **Giygas**, un'entità maligna sta per ridurre in schiavitù sia il genere umano che gli animali, e solo **Ness** è stato prescelto dal destino per sconfiggerlo, insieme a due ragazzi ed una ragazza, visitando otto luoghi sacri chiamati **Your Sanctuary**. Ciò che caratterizza fin da subito questo titolo,è la presenza di elementi bizzarri: ci troveremo ad affrontare persone, macchine, animali, e perfino quadri! Anche le armi saranno alquanto singolari. Dimenticatevi spade, mazze ferrate archi e lance...











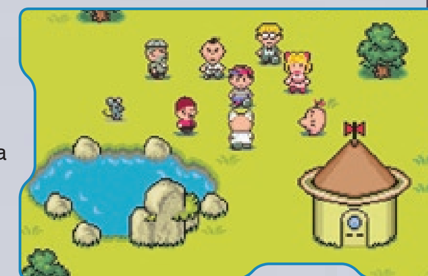


qui impugneremo padelle, mazze da baseball, yo-yo e pistole laser. Come ogni **RPG** che si rispetti, poi, le ambientazioni saranno varie. Visiteremo, infatti, cimiteri, deserti, città e la buffa **Saturn Valley**, sede dei simpaticissimi **Mr. Saturn**, che i possessori della saga **Super Smash Bros**. conoscono bene. Il sistema di controllo somiglia a quello visto nei vecchi **Dragon Quest**: praticamente i nemici saranno visibili sulla mappa di gioco e toccandoli inizierà la battaglia. Ciò che caratterizza maggiormente questo titolo, sono i temi trattati. Uno di questi è il distacco di un figlio dalla propria famiglia e ciò influenzerà le battaglie: infatti mentre lotteremo, a **Ness** capiterà di sentire la mancanza di casa e ciò impedirà al nostro eroe di attaccare. Per curare questa "malattia", il nostro protagonista dovrà telefonare spesso alla mamma per sentire la sua voce e non soffrire più della lontananza. Altro tema narrato è il rapporto con i genitori: ogni personaggio ha un rapporto particolare con i propri parenti, in particolare per quanto riguarda **Ness** e il papà. Il padre del nostro protagonista non apparirà mai durante l'avventura ma lo sentiremo solo per telefono. E si rivelerà molto utile, in quanto ricaricherà di soldi la carta di credito per comprare oggetti ed equipaggiamento. Nonostante sia stato sottovalutato, **Earthbound** è un titolo di tutto rispetto, che si distingue per i suoi buffi personaggi, la sua caratterizzazione e soprattutto,per i temi trattati. Peccato che un titolo del genere non abbia raggiunto l'Europa, cosa che gli avrebbe dato certamente più fama. Da provare assolutamente!











AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con **illustrazioni** e **fumetti** davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!



MEATWORK



SWAROWSKI88



DANIELA



TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SPECIALE

In collaborazione con: GameStorm

ANTEPRIMA

SPIELBERG PUNTA AL MONDO DEI FUMETTI!



LE AVVENTURE DI TIN TIN

UN TIE-IN DAL FILM PER IL GRANDE SCHERMO!


RECENSIONE completa

A cura dello staff di **GameStorm.it**

Steven Spielberg ha diretto il film dedicato alle Avventure di Tin Tin, uno dei personaggi più famosi del fumetto internazionale. Nel gioco omonimo, ci immergeremo nelle ambientazioni e nei personaggi della pellicola. Il titolo è un'avventura d'azione, sulle tracce di uno dei più grandi tesori sommersi: per trovarlo sarà necessario fare fronte comune con l'astuto cagnolino **Milù** e lo scontroso **Capitano Haddock**, affrontando una sequela senza fine di collezionisti, trafficanti d'armi stravaganti e altri imbroglioni, svelando finalmente la verità che si cela dietro il **Segreto della nave Liocorno**. Nel gioco sarà possibile impersonare i tre protagonisti o utilizzare altri personaggi sbloccabili, ognuno dotato di personalità e abilità specifiche. Le location presenti sono più di venti e spaziano dalla nave del **Capitano Haddock** ai deserti del Sahara settentrionale, dall'esotica città di **Bagghar** alle rovine di antiche costruzioni. Il titolo supporta una modalità cooperativa per due giocatori e una sezione **Sfida**, dove affrontare l'intelligenza artificiale in alcune missioni particolari. Insomma, le premesse per un action platform d'esplorazione ci sono tutte: speriamo che **Spielberg** non ci deluda!







